COMTEC

in-formation

Other Solutions . . .

Home | Topics | Show Room | Contact Us | Search&Map

FAQ&Tips

SOFTIMAGE|3D

News | Users | Products | FAQ&Tips | Support | School | Links | Hardware | Members

- > User interface
- > Material/Rendering
- > PHOENIX TOOLS
- > from SOFTIMAGE Web
- > File format
- > MentalRay/Shader
- > DNT
- > Others
- > Modeling
- > Particle
- > SDK-Saaphire
- > Animation
- > Install
- > SDK-MentalRay

SOFTIMAGE 3D FAQ&Tips

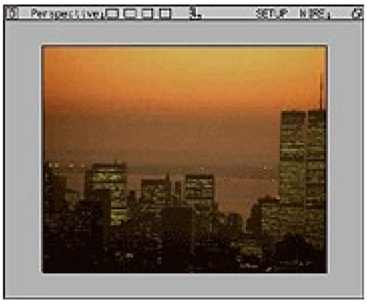
Shadow_matteシェーダの使用方法

影のアルファマスクの作成ができるshadow_matteシェーダをご紹介します。

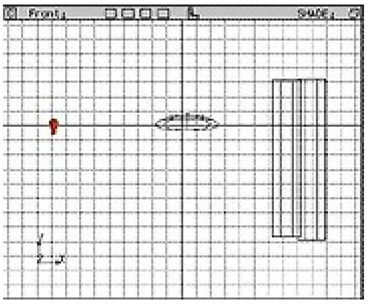
- このシェーダは実写の背景とCGレンダリング画像を合成する際、背景に影を落とす効果を得るのに使うことができます。
- shadow_matteシェーダはMaterialシェーダとして組み込み、組み込 まれたモデルに落ちた影はアルファ値に反映されます。
- 合成時にそのアルファ値によって、背景上に影の部分を暗く表示させることができます。

例として、Softimageに標準で提供されているテクスチャデータベー スのCITY-new_york.picを背景にして、摩天楼にUFOの影が落ちているシーンを作成してみましょう。

≪シーンをレンダリングします。≫



1. PerspectiveビューをRotoscope(wire)に切り替えます。Selectボタンにて SI_material_lib/PICTURES/CITIES/CITY-new_york を選択します。Perspectiveビューにニューヨークのロトスコープ画像が表示されたのを確認して下さい。
2. Get -> Primitive -> CubeにてCubeを2つ取り出します。ロトスコープ画像の右側にとりわけ高いビルが2つありますので、Cubeに拡大・縮小、移動などを行い、それぞれのCubeが、そ れらのビルに重なるよう配置して下さい。
3. UFOを作成します。Frontビューで輪郭を描き、Surface -> Revolution で回転体として作成しても良いでしょう。(形状はお任せします)
4. Light -> Defineとし、Type:Point、"Raytraced"をONにして光源 を作成します。Umbra Intensityも小さく



した方が効果を確認し易くなります（0.2程度）。

5. CubeにUFOの影が落ちるよう、UFOと光源の位置を調整して下さい。（Preview -> AllにてSoftimageレンダラで確認してみて下さい）
6. Cubeを選択し、Matter -> Materialとします。Material ShaderをONにし、Shader_Lib/RenderPass/shadow_matte を組み込みます。
7. Editにてシェーダパラメータを開き、Light Listから4.で作成し たライトを選択します。6.と7.の手順をそれぞれのCubeについて設定して下さい。
8. Renderにて以下のように設定して下さい。
    Rendering Type: mental ray
    Start: 1
    End: 1
    Step: 1
    Resolution-Specify YをON
    Resolution-X: 320
    Resolution-Y: 256
    その他、出力先データベース名、画像ファイル名などは適当に 設定して下さい（ここではUFOというファイル名でセーブしたとします）。
9. Render sequenceでレンダリングを開始して下さい。レンダリング画像にはUFOのみで、Cubeが現れなければ正常です。

≪合成します。≫

1. Tools -> Compositeとすると、Compositerダイアログが表示されます。
2. New Layerをクリックし、SelectボタンにてSI_material_lib/PICTURES/CITIES/CITY-new_yorkを選択します。また、SequenceをOffにし、″This layer is opaque″をONにします。OKにてLayer0のダイアログを閉じます。
3. 再度、New Layerをクリックすると、Layer1のダイアログが開きます。ここで、Selectボタンにて9.でレンダリングした画像を指定します。さらに、″Use this layer's alpha channel to composite it″を ONにします。OKにてLayer1のダイアログを閉じます。
4. OKにてCompositerダイアログを閉じるとCompositeが始まります。CITY-new_yorkが表示され、その上にUFOとその影が合成される様子が確認できます。

【 補足 】

- Compositerはシーケンシャル画像にも対応していますので、UFOが 飛び回ったりするアニメーション画像を作成して合成することも可能です。
- 9.にてレンダリングした画像に対し、影の部分にアルファが付いていることを以下のコマンドで確認してみて下さい。

≪ Back / Top ▲

″SOFTIMAGE 3D / FAQ&Tips″の内容に関するお問い合わせは、ユーザーIDをご記入のうえ、support@cg.comtec.daikin.co.jpまでお願い致します。

Links ▶ ダイキン工業株式会社 ▶ 電子システム事業部

Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.

Last updated June 01, 2001. *Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.*
www-admin@comtec.daikin.co.jp